

Magic Wolfsschlucht - Letterbox (Vers. 4 vom 25.05.2015)

(versteckt im April 2006 von Diether und Inge)



Stadt/Ort: Zwingenberg am Neckar, von Heidelberg ca. 40 km neckaraufwärts.

Start: Parkplatz am Ortseingang (49°25.234N 9°01.783E)

Länge: ca. 3 km - 6 km, je nach Wahl des Rückwegs, Dauer: ca. 2 Stunden

Gelände anspruchsvoll, nicht Kinderwagen geeignet

Landkarte: „Neckar - Odenwald 1:20.000“, Blatt 13

Hinweis: **Wenn es geregnet hat oder der Weg mit Herbstlaub bedeckt ist, kann es in der Schlucht rutschig werden! Bleibe deshalb immer auf dem offiziellen, mit Drahtseilen gesicherten Wegen!**

Die Suche nach der „Magic Wolfsschlucht-Letterbox“ führt dich an einen Ort, der auch in Carl Maria von Webers Oper „Freischütz“ eine wichtige Rolle spielt. Das ist zwar keine Sage, passt aber vom Inhalt her gut zum Odenwaldsagen - Zyklus. Deshalb hier zunächst der Inhalt der Oper:

Die Handlung fasst Weber 1817 in einem Brief an Caroline Brand (seine spätere Frau) wie folgt zusammen:

„Ein alter kurfürstlicher Förster will seinem braven Jägerburschen Max seine Tochter und Dienst geben, und der Fürst ist es zufrieden, nur besteht ein altes Gesetz, daß jeder einen schweren Probeschuß ausführen muß. Ein anderer boshafter liederlicher Jägersbursche Kaspar hat auch ein Auge auf das Mädchel, ist aber dem Teufel halb und halb ergeben. Max, sonst ein trefflicher Schütze, fehlt in der letzten Zeit vor dem Probeschusse alles, ist in Verzweiflung darüber und wird endlich von Kaspar dahin verführt, so genannte Freykugeln zu gießen, wovon sechs unfehlbar treffen, dafür aber die siebte dem Teufel gehört. Diese soll das arme Mädchen treffen, dadurch Max zur Verzweiflung und Selbstmord geleitet werden. Der Himmel beschließt es aber anders. Beim Probeschuß fällt zwar Agathe, aber auch Kaspar, und zwar wirklich als Opfer des Satans, erstere nur aus Schrecken. ... Das Ganze schließt freudig.“

Für uns von besonderem Interesse ist dabei natürlich die Wolfsschlucht-szene, Die Ideen dazu sollen Weber gekommen sein, als er 1810 auf Stift Neuburg bei Heidelberg weilte und von dort aus die Wolfsschlucht bei Zwingenberg am Neckar besuchte. Der Opernführer beschreibt die Szene wie folgt:

In der Schlucht sind unheildrohende Zauberformeln unsichtbarer Geister bei bleichem Vollmond zu hören, Kaspar ruft Samiel, die Verkörperung des Bösen, herbei. Er will ihm Max als neues Opfer zuführen, um so sein eigenes an den »schwarzen Jäger« verpfändetes Leben zu retten. Sechs treffsichere Freikugeln soll Max dafür erhalten, eine Siebente aber soll Samiel lenken - auf Agathe, wünscht Kaspar. Max betritt den Rand der Schlucht. Er steigt zu Kaspar hinab, der die Freikugeln am offenen Feuer unter Zaubersprüchen zu gießen beginnt. Von Kugel zu Kugel steigert sich eine grauenerregende Bewegung in der Natur. Bei der Siebenten tobt ein Sturm und bebzt die Erde, Samiel erscheint, der Blitz schlägt ein - und Stille. . . .



Dass dort in der Schlucht auch heute noch unerklärliche Kräfte wirken und es nicht immer mit rechten Dingen zugeht, wirst du spüren, sobald du in das geheimnisvolle Zwielflicht der Schlucht eintauchst. Du wirst erfahren, dass auch du magische Kräfte besitzt und, dass dort grundlegende Gesetze der Physik außer Kraft gesetzt sind. Samiel, den Diener des Bösen, wirst du wahrscheinlich nicht treffen, dafür werden dir aber vielleicht die Mitglieder einer Zwergenfamilie helfen, die Box zu finden.

Wegbeschreibung:

Vom Parkplatz aus gehe am Gasthof vorbei und folge dann dem Wegweiser „Wolfsschlucht“ unter der Bahnbrücke hindurch. Nach ca. 60m steige unbedingt auf dem drahtseilgesicherten Weg steil rechts nach oben und hinter der Burg vorbei bis du zum Halsgraben des Schlosses „Zwingenberg“ kommst. Dieser führt dich zum Haupteingang des Schlosses. Leider kann man es nicht besichtigen, da der Besitzer, ein Mitglied des Hauses Baden, noch heute dort wohnt. Der schöne Blick auf das Schloss und das Neckartal lohnt den kurzen Abstecher aber allemal.



Wieder zurück in der Schlucht, gehe weiter aufwärts bis zu dem Punkt, an dem du mitten im Wasser, einen riesigen Steintrog findest, dessen Ausmaße sofort jedem klar machen, dass er niemals von menschlicher Hand, sondern nur mit Hilfe der Kraft unheimlicher Fabelwesen hierher gelangt sein kann. Mit Sicherheit wurden an diesem Ort magischer Kräfte die Freikugeln gegossen und in diesem Trog abgeschreckt. Und genau hier an diesem Punkt sollst du deine in dir schlummernden mentalmagischen Fähigkeiten wecken und die Glückszahl finden, die dich zum Ziel führen wird:

Tauche dazu die Hände in das Wasser, benetze deine Schläfen und merke dir die dreistellige Zahl, die dir in diesem Augenblick in den Sinn kommt. Sollten die erste und die letzte Ziffer gleich sein, addiere die magische Zahl 7, die dir im weiteren Verlauf der Suche noch öfter begegnen wird.

◆ Deine Zahl: ___ ___ ___

◆ Drehe deine Zahl um: ___ ___ ___

Ziehe jetzt die kleinere von der größeren Zahl ab, und du erhältst deine Glückszahl. Wenn das Ergebnis kleiner als 100 ist, stelle eine Null voran. (Z.B. Ergebnis = 57 => 0 voranstellen => 057)

◆ (A) Deine Glückszahl: ___ ___ ___

Umgestürzte Bäume und bizarre Felsformationen säumen deinen Weierweg.

Vor einer schmalen Steinbrücke machst du Halt und merkst dir mit Hilfe deines Kompasses die Nordrichtung. Überquere den Bach, suche dann das in das Widerlager der Brücke gemeißelte Kreuz (Foto). Lege dort deinen Kompass ab. Du wirst etwas beobachten, das allen physikalischen Gesetzen Hohn spricht:

Die Kompassnadel bewegt sich wie von Geisterhand geführt aus ihrer Nordrichtung.



Stelle dich auf den Zugangsstein mit der Null. Denke dir eine Zahl zwischen 5 und 10. Gehe entgegen dem Uhrzeigersinn so viele Schritte von Stein zu Stein, wie es deiner Zahl entspricht. Bleibe auf dem letzten Stein stehen.



Drehe dich um und mache, nun im Kreis bleibend, genauso viele Schritte im Uhrzeigersinn.

Bleibe auf dem letzten Stein stehen und drehe dich zur Mitte.

Ziehe in Gedanken eine Linie über den Mittelpunktstein hinweg und merke dir einen Punkt in der Ferne.

Auf dieser Linie gehend solltest du nach spätestens 77 Schritten den Zwerg Zack-Zack hinter einem Stein oder einem Baum gefunden haben. Er zeigt dir die Richtung zu seiner etwa 7 m entfernt liegenden Wohnung und gibt auch einen Hinweis zu deren Aussehen. Hinter der „Tür“ findest du die Box. Stemple ab und verschließe Box und „Tür“ wieder gut. Vielen Dank!

Über einen kurzen Bericht im Forum von „www.letterboxing-germany.info“ würden sich sicher auch andere Letterboxer freuen.

Rückweg: Am einfachsten ist es, den gleichen Weg zurück zu nehmen. In der Schlucht ergeben sich dabei viele neue und interessante Ausblicke. Wenn man eine Karte dabei hat, gibt es viele sehr schöne Möglichkeiten den Weg zu einer längeren Wanderung auszudehnen, z.B. die Wege 50 und 53.

Mögen die guten Geister mit dir sein!

Diether und Inge

